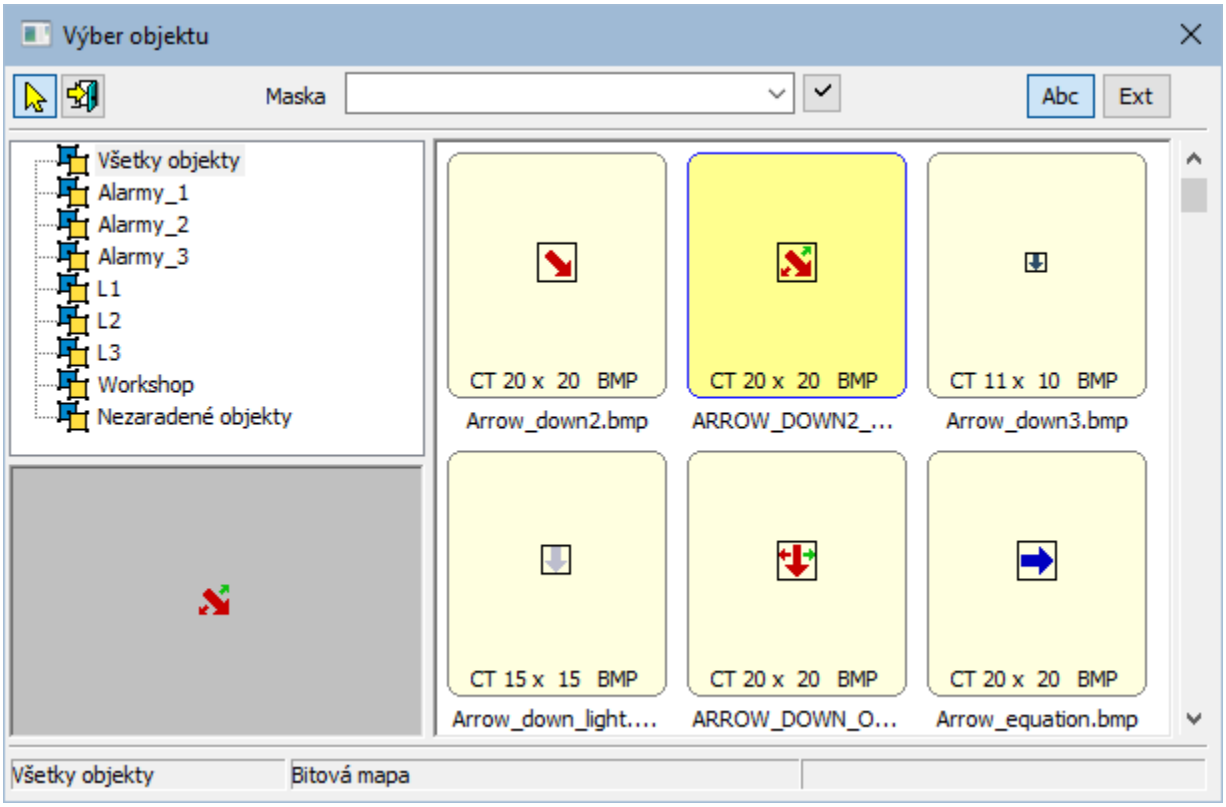
# Bitová mapa

Okrem vektorových grafických objektov môžu grafické schémy obsahova aj bitovú grafiku - **bitové mapy**. Bitová mapa je rastrový obrázok vytvorený pomocou bitmapových grafických editorov (napr. Paint Shop Pro, Adobe Photoshop). Umožuje obohati grafickú schému o grafické prvky, ktoré nie je možné vytvori prostriedkami procesu D2000 GrEditor.

Viac informácii o používaní bitových máp v grafickom editore nájdete v kapitole Bitové mapy.

## Vloženie bitovej mapy do grafickej schémy

1. V nástrojovej lište Kreslenie kliknite na tlaidlo **Bitová mapa** .
2. Otvorí sa dialógové okno obsahujúce zoznam dostupných bitových máp.




1. Zo zoznamu vyberte kliknutím požadovanú bitovú mapu.
2. Kliknite na tlaidlo **OK**.
3. V grafickej schéme kliknite na pozíciu, kde má by umiestnená daná bitová mapa. Rozmery bitovej mapy je možné poda potreby zmeni - kapitola Z mena rozmerov objektov.

- ABC - usporiadanie poda mena objektu
- EXT - usporiadanie poda typu súboru

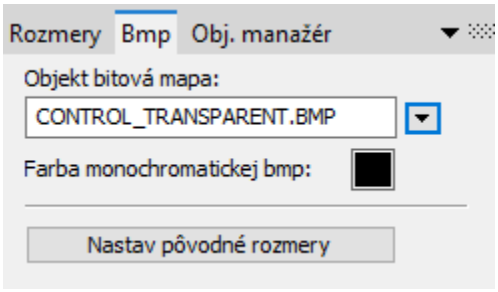
1. riadok pod bitovou mapou obsahuje popis a typ prípony obrázkového súboru. Popis obsahuje základné informácie o bitových mapách. Táto informácia pozostáva z dvojice znakov a rozmeru bitovej mapy. Význam dvojice znakov uvádza nasledujúca tabuka.

| Dvojica znakov | Príslušná bitová mapa je ... |
|---|---|
| CF | Farebná. Ak je typu BMP, tak neobsahuje transparentnú farbu. |
| CT | Farebná, obsahuje transparentnú farbu. |
| MT | Monochromatická, obsahuje transparentnú farbu. |
| ??? | Neznáme údaje. Súbor sa nepodarilo nájs, alebo sa nepodarilo z neho naíta obrázok. |

**Poznámka:** Monochromatické bitové mapy sa vykresujú poda nastavenej farby. ierna farba, ktorá sa v palete bitovej mapy nachádza na prvej pozícii, je vždy transparentná (kapitola Bitové mapy).

## Parametre bitovej mapy

Parametre bitovej mapy sa definujú v paletke Vlastnosti objektu. Táto paletka je tvorená niekokými asami (záložkami). V nasledujúcom texte sú popísané iba parametre týkajúce sa grafického objektu bitová mapa.




**Objekt bitová mapa:**

Výber objektu typu Bitová mapa. Zoznam bitových máp sa objaví po stlaení tlaidla .

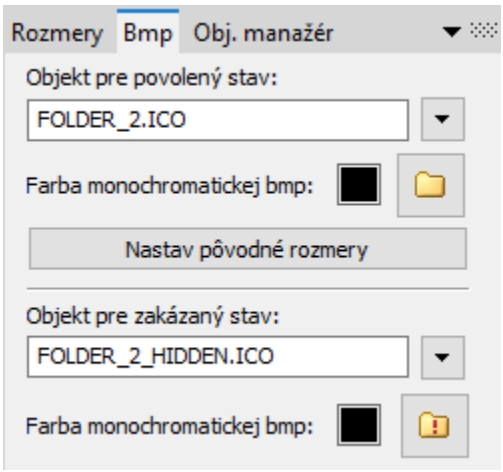
**Farba monochromatickej bitovej mapy**

Výber farby pre monochromatické bitové mapy.

**Nastav pôvodné rozmery**

Nastavenie pôvodných rozmerov bitovej mapy.

## Parametre bitovej mapy D2000 V12.1N




**Objekt pre povolený stav:**

Výber objektu typu Bitová mapa. Používa sa pre povolený stav objektu a aj pre zakázaný, ak ten nie je definovaný. Zoznam bitových máp sa objaví po stlaení tlaidla .

**Farba monochromatickej bitovej mapy**

Výber farby pre monochromatické bitové mapy.

**Nastav pôvodné rozmery**

Nastavenie pôvodných rozmerov bitovej mapy.

**Objekt pre zakázaný stav:**

Výber objektu typu Bitová mapa. Používa sa pre zakázaný stav objektu. Zoznam bitových máp sa objaví po stlaení tlaidla .

**Farba monochromatickej bitovej mapy**

Výber farby pre monochromatické bitové mapy.

## Požiadavky

| | |
|---|---|
| **Minimálna podporovaná verzia** | D2000 V12.1N |

## ICO Objekty

**Podpora ikon**

- ikony do windows prvkov "button" sa zoberú poda prostredia windows najastejšie 32x32
- ikony do windows prvkov "treview" majú ma rozmer 16x16, iná budú do tohto rozmeru stlaené

**Poznámka:** Bitové mapy majúce priehadnos definovanú tak, ako sa používa v schémach majú priehadnos aj v treeview.

**Súvisiace stránky:**

Kreslenie grafických objektov